

REV'n'GE!

#137

Retro Emulator Vision and Game

Blaster

SNK Vs. Capcom

ALTRE RECENSIONI: Potty Pigeon * Grand Prix Simulator 2 * Time Robbers * YonderBlade * Draconian * Tharolian Tunnels * Formule 1 * Elfmania * Golden Path * Karnov * Amaroute 128 * Tetris * Pengo * Hang-On * Tetris II * Batman the Movie * Rastan * Barbarian II * Burning' Rubber * Super Soccer * Lupin III * Granny's Garden * Hutchinson Encyclopedia

RECENSIONI CONSOLE: Glacier Patrol * Impossible Mission * Championship Tennis

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Credo che da qualche numero avete notato una differenza delle dimensioni dei font usati in certe recensioni. Il fatto è che per i giochi di cui c'è un manuale, delle istruzioni e riferimenti in internet, con il font "10" di solito riesco a completare la recensione senza problemi. Altri più sconosciuti dove non c'è nulla e in cui devo anche un po' romanzarlo e allungarlo, uso il font "11". Ora, tuttavia, mi chiedo se il font 10 non sia un po' troppo piccolo.

Un estate che da un po' di tempo non mi creava problemi perché quest'anno mi sono beccato un'influenza molto forte con tosse e raffreddore che mi ha tolto un po' di voglia di continuare e quindi ho un po' accelerato su alcune recensioni che sono di conseguenza un po' superficiali e non ho cercato alternative.

I ripescaggi sono tanti anche per questo per cercare di terminare questo numero alla svelta, ma comunque cercando di non snaturare la sua qualità e il numero totale di giochi da leggere.

Buona lettura



ANTEPRIME #138



Roadburner - Commodore 64

Una corsa? E' uno sparatutto progettato e disegnato in questo stile e renderlo più appetibile.



Great Court - Amstrad CPC

Un gioco del tennis con una buona grafica e sprite molto grandi. Il nome è una garanzia sulla qualità, ma non l'ho mai visto su un Amstrad CPC.



Zone Trooper - ZX Spectrum 128k

Un'avventura arcade che sembra decisamente promettente nella grafica e anche nella giocabilità. Vedremo nel prossimo numero!



Megaphoenix - MSX

Uno sparatutto che non mi ha sempre convinto nelle varie conversioni. Non l'ho mai provato su MSX, ma a parte gli sprite monocromatici ha dei fondali spettacolari.

ANTEPRIME #138



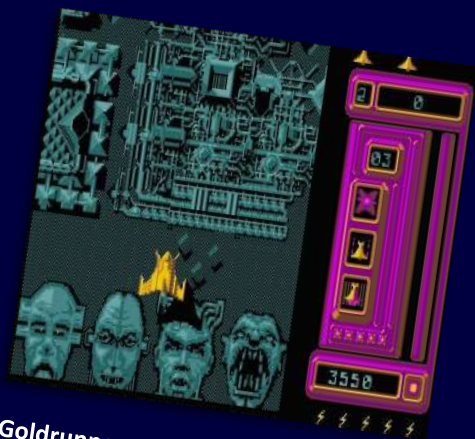
Magnar - MSX2

Alien Breed per MSX? A guardare questa immagine sembra proprio ispirato al gioco per Amiga!



Doman - Amiga

Gioco in stile *Conan il Barbaro* sia per la grafica sia per la brutalità dei combattimenti. Probabilmente potrebbe rientrare in un "VM18".



Goldrunner - Atari ST

Uno sparatutto ispirato a *Battlesquadron*



Frogger 2: Three Deep - PC Booter

La rana ha capito la lezione della città e così questa volta si avventura in campagna, ma si ritrova di nuovo nei guai.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

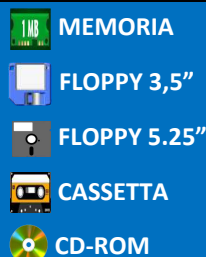
- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



1MB MEMORIA

FLOPPY 3,5"

FLOPPY 5.25"

CASSETTA

CD-ROM



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE

Gold

Silver

Bronze

Sommario Numero #137**Agosto 2022**

Amaroute 128	Commodore 128	22
Barbarian II	GX4000	36
Batman the Movie	8/16-Bit	31-32
Blaster	Atari 8-Bit	14
Burning' Rubber	GX4000	36
Championship Tennis	Intellivision	40
Draconian	TRS-80 CoCo	13
Elfmania	Amiga	18
Formule 1	ExelVision	16
Glacier Patrol	Atari 2600	39
Golden Path	Atari ST	19
Grand Prix Simulator 2	Amstrad CPC	10
Granny's Garden	Amstrad CPC 128k	42
Hang-on	MSX	25
Hutchinson Encyclopedia	Amiga CDTV	47
Impossible Mission	Atari 7800	39-40
Karnov	PC Booter	20
Lupin III	Epoch SCV	37
Pengo	Computers Lynx	24
Potty Pigeon	Commodore 64	9
Rastan	8/16-Bit	33-35
SNK Vs. Capcom	Commodore 64	22
Super Soccer	Epoch SCV	37
Tharolian Tunnels	Apple II	15
Tetris	ZX Spectrum	24
Tetris II	Apple II	25
Time Robbers	ZX Spectrum	11
YonderBlade	MSX	12



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Sembra un gioco in pixel art e la grafica ricorda parecchio quella vista in *Beyond the Forbidden Forest* e di certo aiuta molto a renderlo attraente e appetibile.

Il tempo scorre lentamente e quindi ne avete abbastanza per trovare i rametti e portarli al nido. Il contatto contro un uccello nemico vi fa perdere il rametto che state trasportando e poi le auto che, tuttavia, distruggete con le uova che sono infinite.

Quando ho visto la copertina della scatola di questo gioco ho pensato subito a Muttley e Dastardly in quel cartone animato in cui cercano di catturare il piccione che consegna la posta.

In realtà voi siete Percy, un piccione, che sfidando la sorte dovete costruirvi la propria casa in una giornata che potrebbe essere anche suicida perché avete tutti contro di voi. Costruire un nido non è facile perché dovete volare tra mille insidie per raccogliere un certo numero di rametti, uno alla volta, e poi assemblarli per completare la vostra abita-

te) e contro di questi potete lanciare delle uova, ma se avete un rametto, lo perdete.

In cielo ci sono altri nemici come uccelli e farfalle che sembrano completamente innocui, ma non devono assolutamente essere sottovalutati.

La raccolta dei rametti non è così facile come sembra perché dovete essere alla giusta distanza (non troppo in alto e non troppo in basso). Le macchine fanno in continuazione avanti e indietro e quindi l'attenzione deve essere massima.

Grafica davvero bella, curata maniacalmente in ogni più piccolo dettaglio, animazioni fluide per ogni cosa che si muove sullo schermo e poi queste auto di enormi dimensioni che pur decisamente pixellose rientrano perfettamente nello stile grafico del gioco.

Scorrimento fluidissimo, tipicamente da Commodore 64 che vi permet-



zione in quel livello.

Avete un tempo limite per raccogliere e riportare tutti gli oggetti (10) al nido in costruzione che vedete tra i rami di un albero (un buco nero che deve essere riempito); allo stesso tempo dovete evitare i pericoli che sono macchine che vi schiacciano (i rametti sono sulla strada ovviamente).

terà di divertirvi alla ricerca di questi rametti.

Discreto sonoro durante l'azione con tanto di jingle musicali quando perdetevi una vita.



Ottima grafica, discreto sonoro, buona giocabilità grazie anche allo scorrimento fluidissimo dello schermo.

Gioco inizialmente interessante, ma che poi, senza un vero motivo, perde fascino e non vi allietta più.



Bronze

1984, GREMLIN

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7,5



La Formula 1, specialmente quella nei videogiochi è sempre molto affascinante perché regala l'emozione di essere piloti alla guida di quei bolidi super veloci. Cosa dire invece se questa corsa la vedete da un elicottero? Sempre emozionante o noiosa? Con **Grand Prix Simulator 2** rivivete le emozioni di queste gare con una visuale dall'alto in cui partecipano solo tre auto in tracciati spettacolari e pieni di insidie.

E' un clone a tutti gli effetti di Super Sprint e malgrado la visuale regala le stesse emozioni di quelli in prima persona all'interno dell'abitacolo. Una corsa frenetica per arrivare primi al traguardo e battere gli altri avversari.



ri che possono anche essere due vostri amici.

Esatto! Questo tipo di gioco vi permette di far partecipare ben

tre corridori umani contemporaneamente e divertirvi tantissimo, dato che raramente è possibile farlo in quelli 3D.

Nove tracciati sequenziali e questo vi obbliga a qualificarvi in quelli precedenti.



L'unico controller che potete usare è la tastiera e la sensazione è che la guida sia un po' legnosa soprattutto quando vi fermate per un incidente.

Le ripartenze sono lente e malgrado il computer sbaglia veramente tanto, avete bisogno di tempo per prendere confidenza con i tasti.

Un'altra cosa che alla lunga tende ad annoiare è il fatto che non potete scegliere i tracciati e quindi siete obbligati a vincere per andare avanti. Il secondo tracciato, tuttavia, è sbloccato e potete parteciparvi anche perdendo la prima

gara, ma per il terzo tracciato dovete per forza vincere il secondo. Ci proverete tantissime volte, ma la tastiera non ha quella sensibilità di un joystick/joypad per questo tipo di giochi.

Ottima la grafica che mostra tutti i paesaggi dettagliati e anche le vetture. Poi le statistiche a fine corsa e possibilità di vedere i replay.

Musica carina e parlato digitalizzato.

Peccato l'uso della tastiera che limita parecchio la giocabilità. Immaginatevi in tre ad usare la tastiera del CPC! Tecnicamente piacevole per il parlato che dà il via alla corsa e poi anche una bella grafica funzionale e in generale abbastanza piacevole.

Bronze



1989, CODEMASTERS

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7



Quando si parla di “viaggi del tempo” tutto è più interessante e bello perché le interazioni del passato modificano e sconvolgono il presente o il futuro e giochi di questo tipo sono davvero i più belli.

Un vostro amico è scomparso prevedibilmente in qualche era del passato o del futuro e quindi decidete di andarlo a cercare. Non è un'avventura in cui ci sono rischi di manipolazione del tempo o di cambiare il futuro.

Ci sono, tuttavia, dei problemi fin da subito perché alcuni ladri del tempo vi hanno rubato gli strumenti per poter iniziare la vostra ricerca:

- **Macchina del Tempo,**
- **Dispositivo di Antigravità,**
- **Monitor del Tempo,**
- **Fascino.**

Il primo vi serve per viaggiare tra le varie ere; il secondo vi serve per volare; il terzo localizza i portali del tem-



po, la loro distanza e la direzione rispetto alla vostra posizione; il quarto



non ha senso per quello che significa e dalle istruzioni allegate. Se tenete conto che il gioco non è mai stato rilasciato e ci sono due versioni (una breve e una lunga) diventa più chiara questa cosa.

In pratica ci sono diverse cose che non sono state completate, mancano delle opzioni tra cui la gestione del controller. Giocate solo con la tastiera e potete scegliere due personaggi, un ragazzo e una ragazza (e a questo punto il discorso “fascino” ha la sua spiegazione) ognuno dei quali ha i propri comandi. Con il ragazzo i tasti sono messi bene, con la ragazza sono messi malissimo.

Anche questa scelta di due personaggi non è ben chiara e soprattutto perché maschio e femmina. Inizialmente ho pensato che potete interpretare l'amico scomparso. Se scegliete il ragazzo vedrete in giro la ragazza. Se scegliete la ragazza, il ragazzo non c'è. Anche questo alimenta il dubbio.

Nella guida interna c'è scritto che una volta salvato il vostro amico dovete tornare al vostro tempo e reclamare il premio. Anche in questo caso trama contorta. Forse voi eravate un poliziotto del tempo a caccia di un crimi-

nale?

Giocabilità inesistente per il fatto che è incompleto e di fatto non si sa cosa fare e se le varie funzioni del tempo sono attivabili oppure no.

Quando iniziate a giocare ad un certo punto appare la scritta “Demo” nella parte bassa dello schermo e sembra che in certi punti è completo e altri è solo una demo.

Purtroppo non sarebbe giudicabile in questa situazione però gli darò un giudizio come “Unreleased Game” fino al punto in cui è stato fatto e come lo potete sfruttare.

Graficamente semplice e banale con personaggi trasparenti che prendono il colore dello sfondo anche se fortunatamente il contrasto rimane decente.

Male tutto il resto per colpa di un titolo mai completato e alcuni dubbi sulla presenza di due personaggi di cui non si sa chi sono e quale è il loro reale scopo.



1985, INDESCOMP

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	0
GLOBALE	3,5



スコア 6125 ハイスコア 6125
 名-ス-YonderBlade



PUSH SPACE KEY!!
 1989 NAKATA SOFT

スコア 5700

02V 2



スコア 6125

02V 0



Nell'anteprima dello scorso

numero per questo gioco ho detto che è decisamente ispirato oppure è un clone di *Thunder Blade* cosa che in effetti lo è.

Dato che il gioco portato dal Coin-Op non è esente da difetti soprattutto nella grafica monocromatica in bianco e nero e una certa difficoltà a gestire il volo dell'elicottero, questo *YonderBlade* probabilmente è la necessità di avere un gioco simile ma che sfrutti bene l'MSX.

Di questo titolo che vi parlo oggi non c'è nulla in giro e sembra etichettato come un "MIA" (Missing in Action) anche se esiste real-

スコア 50

02V 4



mente e potete provarlo.

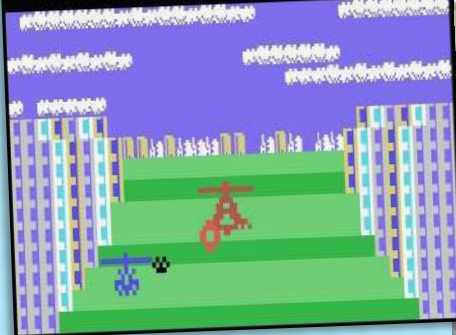
E' solo in Giapponese, ma essendo uno sparatutto in terza persona non serve sapere cosa viene indicato sullo schermo.

La visuale è in 3D, la grafica è bitmap, molto colorata in ciascun livello e lo scorrimento è fluidissimo.

Idea innovativa per questo clone

スコア 450

02V 3



di *Thunder Blade* perché non potete sparare durante il livello in cui dovete evitare gli alberi al centro dello schermo e le strutture ai suoi bordi. Quando arrivate in fondo allora potete usare le armi contro il boss di fine livello.

Il volo tiene conto della velocità negli spostamenti laterali e quindi dovete imparare a compensare per riuscire ad evitare e fare lo slalom tra gli alberi.

YonderBlade è tutto quello che non è stato *Thunder Blade* su MSX soprattutto sulla giocabilità e la voglia di vedere i vari livelli e i boss da sconfiggere alcuni dei quali davvero grossi.

WOW! Ecco come doveva essere fatto *Thunder Blade* su MSX. Per chi è deluso dal gioco *U.S. Gold* può divertirsi con questo titolo che vanta una grafica fantastica e un'ottima giocabilità

Gold



1989, NAKATA

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9



sono tante prigionie.

Ottima la grafica per lo standard del ColeCovision, discreto sonoro, ma soprattutto eccellente giocabilità e longevità.

Non è facile perché le otto direzioni del volo non sono a 360° fluide, ma nelle otto posizioni di una bussola e quindi bisogna calcolare bene come spostarsi.

Ve lo raccomando.

E' fortemente ispirato a *Bosconian* come concetto e come meccanica di gioco, quindi uno sparatutto a scorrimento multiplo in cui dovete distruggere semplicemente delle prigionie spaziali per liberare degli astro-



nauti bloccati al loro interno. Queste strutture carcerarie sono dei campi di forza che sono generati da tre generatori che vanno distrutti e poi dovete recuperare il prigioniero.

Lo scopo è quello di ripulire tutti i settori e liberare quanti più uomini possibile e dopo un certo numero di settori liberati c'è una specie di livello bonus in cui dovete portare tutti questi uomini verso la salvezza.

Anche se non è indicato visivamente avete un certo tempo limite per distruggere queste prigionie dopo il quale appare un Drago gigantesco (che dà il nome al gioco).

Queste prigionie sono protette da asteroidi e mine e attenzione di nuovo che perdete una vita anche durante l'esplosione di un generatore o di un altro oggetto nello spazio.

Pur perdendo una vita non viene resettato quello che avete fatto e quindi, ad esempio, se distruggete due generatori e poi morite, con la prossima vita questi generatori rimangono distrutti e questo è importante perché altrimenti non riuscirete mai a ripulire un settore nel quale ci

Eccellente questo clone di Bosconian. I settori sono molto grandi e tante prigionie da distruggere prima che arrivi il mega Drago che è spaventoso perché occupa metà dello schermo!

Gold

1984, TOM MIX



GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



BLASTER

Grafica fantastica, tutto rigorosamente poligonale e dettagliato perché riconoscete i Robotron come erano prima in 2D ora in 3D e poi varie astronavi di ogni tipo. Le esplosioni sono tutte vettoriali e lo schermo si riempie di poligoni. Davvero un'ottima conversione!!



Dovrebbe essere (non ne sono sicuro al 100%) la conversione del gioco Arcade che si svolge un anno dopo gli eventi di Robotron 2084 in cui gli alieni hanno vinto e la razza umana è stata completamente distrutta. L'unico sopravvissuto siete voi e non avendo più una casa dove tornare decidete di fuggire verso Paradise, l'ultimo avamposto umano, che forse non esiste nemmeno. Purtroppo è l'unica cosa che vi è rimasta, altrimenti nell'universo sarete l'ultimo umano.

Rubate uno Shuttle e cercate di fuggire dai Robotron, tuttavia,

Ci sono quattro fasi per ogni livello in cui iniziate su un planettoide, poi dopo un po' di nemici distrutti andate nello spazio in cui



lasciate l'orbita (una fase molto breve) e poi due fasi nello spazio in cui nella prima di queste dovete affrontare la flotta aliena in varie ondate e successivamente in un campo di asteroidi.

Di tanto in tanto dovete salvare delle persone, forse altri superstiti come voi e quando appare sullo schermo in grossa "E" dovete colpirla per fare il pieno di energia e poi vi permette di superare la sezione.

Il gioco va avanti per vari livelli divisi in

questo modo.

questa astronave è poco resistente perché bastano due colpi per essere distrutta.

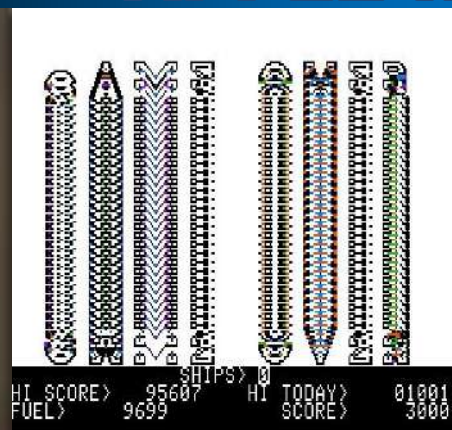
La trasposizione da 2D a 3D dei Robotron è fantastica e sono perfettamente riconoscibili. Giocabilità eccezionale con una difficoltà ottimamente calibrata!!

Gold



1984, WILLIAMS

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Il pianeta Tharolia è sotto attacco da una misteriosa razza di macchine mutanti e, come al solito, tutta la sua popolazione confida in voi, l'eroe solitario che con la sua piccola astronave deve spazzarli via tutti. Questa volta avete un compito ancora più difficile del solito dato che liberare un pianeta intero dalle forze d'invasione non sarà affatto facile.

Essenzialmente è uno sparatutto, ma diviso in cinque fasi in cui cambia anche la meccanica di gioco per renderlo un po' vario e aumentare la voglia di giocarlo più e più volte nel tempo.

Iniziate in orbita attorno al pianeta in una fase che è praticamente un clone di *Space Invaders*.

La seconda fase è all'interno di un tunnel molto stretto che vi serve per avvicinarvi al pianeta.

La terza fase è sempre all'interno di questo cunicolo (immagino un corridoio subspaziale) che ora è più grande in cui dovete evitare dei nemici.

La quarta fase è automatica in cui



l'astronave si aggancia ad una stazione di rifornimento.

La quinta fase è un clone di Lunar Landar e Frog in cui dovete evitare i raggi laser del nemico e al tempo stesso atterrare centrando delle buche sul terreno (simile alle tane della rana).

L'esito della battaglia è automatico perché nel momento in cui atterrate avete vinto la guerra.

Tre livelli di difficoltà anche se rimane difficile scegliendo quella più facile perché i tunnel sono complicati da superare dato che è come una fase di atterraggio in strettissimi cunicoli in cui dovete evitare le pareti e non vi è permesso di sbagliare nulla.

Bellissima la grafica a partire dalla schermata del titolo davvero molto carina che metto qui come cover della pagina e poi anche durante le scene di azioni è curata abbastanza bene.

Le due fasi nel tunnel sono in bianco e nero perché siete in un percorso di avvicinamento al pianeta e ci sta questa differenza perché in tutto il resto i colori sono applicati molto bene.

Un ottimo mix tra sparatutto e gioco di azione.

Mi è piaciuto questo gioco perché inizialmente sembra il solito clone di Space Invaders e invece poi scoprite altre tre fasi completamente diverse come meccanica di gioco e avete la voglia di giocare. Un po' difficile nei tunnel, ma ne vale la pena.



1982, DATAMOST

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2



Avete un limite di tempo e benzina limitata

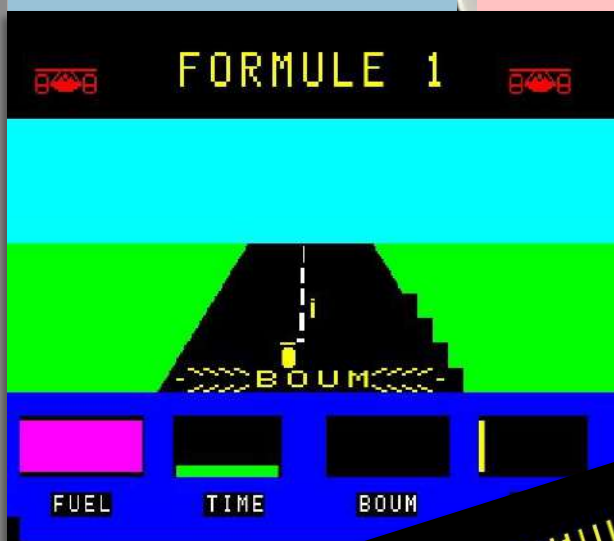
La visuale è in terza persona dietro la vostra auto in uno scenario 3D che funziona per la vista, in realtà è solo finzione. Le auto avversarie non scalano, ma appaiono sullo schermo in avvicinamento, tuttavia, sono tutte di colore diverso.

Non poteva mancare in questo numero una corsa automobilistica di Formula 1 e dato che non recensivo da un po' l'ExcelVision

sibile per continuare in altri tracciati.

In realtà non è ben chiaro se ci sono vari tracciati o solo uno. I giochi di questo periodo erano per lo più per immedesimare il giocatore di turno alla guida di un bolide di Formula con un solo tracciato quasi senza fine.

Avete un certo numero di incidenti che potete fare e quando il monitor "Boum" è totalmente rosso avete perso.



ecco l'occasione per rivederlo in azione. E' un gioco in Francese solo per il nome e qualche altro testo sulla pista, ma poi il resto è tutto in Inglese che per certe informazioni tecniche è quella più usata.

Un gioco semplice in cui dovete cercare di arrivare al traguardo nella migliore posizione pos-



La Formula 1 su questi computer così vintage era davvero spettacolare in quegli anni e poi con scenari in 3D che sicuramente erano all'avanguardia. Oggi storciamo il naso perché forse non capiamo il motivo per il quale ci affascinavano così tanto. Resta comunque un titolo da provare.



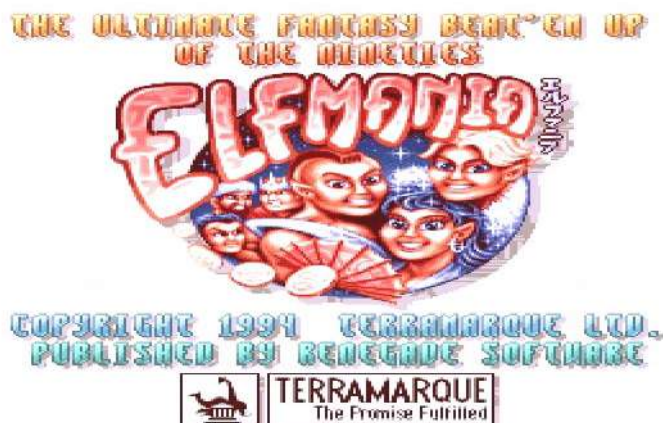
????, JEFF CONQUERANT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
Globale	7,2

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Ha un difetto che tende a rovinare la giocabilità ed è lo stesso di quello di Body Blows: non ci sono mosse spettacolari o dannose. E' una serie di pugni, calci e colpi di spada. Un solo pulsante del joystick e combinazioni spesso fatte a caso che poi si rivelano poco utili. Il Computer le usa tutte e anche alcuni mosse, effettivamente speciali, ma di fatto ben lontani da



Il Re di Muhmulandia, grande lottatore di arti marziali, sta per abdicare in favore di colui che riuscirà a sconfiggerlo in un torneo di combattimento.

E' questa la trama del gioco ideato, sviluppato e pubblicato solo ed esclusivamente per l'Amiga in un periodo in cui c'era voglia di rivalsa dopo la deludente conversione di *Street Fighter II* e anche realizzare nativamente un proprio genere di picchiaduro che sfruttasse al meglio la piattaforma.

In realtà non è esattamente come si potrebbe pensare perché voi non interpretate uno dei sei lottatori, ma tutti quanti. Siete una sorta di direttore sportivo che attraverso il denaro che ricevete durante gli scontri (delle monete) dovete assumere



quistare uno alla volta sconfiggendo gli avversari. Il regno di Muhmulandia è anche diviso in sei regioni e gli avversari sono nelle proprie contee. Scegliendo una di questa scegliete anche il vostro avversario.

Inizialmente non avete combattenti e un budget di 75 monete d'oro per acquistare il vostro primo lottatore e poi in seguito altri per gestirli tatticamente in base al tipo di avversario che andrete ad affrontare.

E' un po' complicato nella gestione perché i lottatori devono essere pagati

per combattere e quindi dovete sempre avere un certo budget altrimenti il gioco termina. Di fatto ci sono anche tanti avversari, ma in realtà sono sempre i soliti sei.

Il primo settore è scelto dal computer e se vincete sceglierete voi il successivo.



nuovi combattenti per affrontare gli avversari più difficili e poi attuare delle tattiche per riuscire a gestire il denaro e avere in futuro dei lottatori che possono essere ideali per particolari avversari.

Avete una mappa divisa in 36 settori (una griglia 6 x 6) che dovete con-

quel gioco che si tentava di emulare.

Personalmente non mi è mai piaciuto questo tipo di picchiaduro tutta grafica e giocabilità ridicola.

Caricamenti lentissimi per avviare il gioco, per la mappa e il combattimento. Grafica fuori dal comune per lo standard Amiga OCS che è più di quello che vi aspettereste tanto che la prima volta vi sembrerà che l'Amiga 500 abbia il chipset AGA. Fondali animati e con diversi strati di parallasse. Anche il sonoro davvero eccellente! Male tutto il resto...

Bronze

1994, RENEGADE

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	4
GLOBALE	7



“Nell’antica Cina, prima della costruzione della Grande Muraglia, prima dell’uccisione dell’ultimo Dragone e quando i demoni camminavano sulla terra, la Cina era il più potente e prospero impero del mondo grazie al suo Imperatore D’oro Y’in Hsi”.

Era un età dove viveva sia la magia, la leggenda e storie attorno a questo grande sovrano e oggi quasi tutti i documenti di quel periodo storico sono andati perduti tranne un vecchissimo libro: “The Golden Path”.

Esisteva una sola copia in tutto il mondo, era protetta e custodita dai monaci nel loro tempio in Tibet.

Nel gioco interpretate un monaco (molto probabilmente Y’in Hsi, ma non ne sono sicuro al 100%) che deve seguire letteralmente la via dell’illuminazione. E’ un’avventura grafica arcade perché mescola i due generi.



Esplorate gli ambienti, i vari scenari cercando degli oggetti e interagendo con chi incontrate e combattendo contro i nemici che possono essere animali selvatici, goblin e creature maligne che vogliono farvi del male.



Le schermate sono piene di grafica, sono generalmente solo sfondi perché vi spostate lateralmente in primo piano tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse indicando il punto dove andare a parte in qualche schermata dove è previsto salire le scale o entrare in qualche casa o tempio. Con il tasto destro combattete i nemici.

La raccolta degli oggetti è leggermente più complicata perché dovete avvicinarvi il giusto per chinarvi e prenderli con la mano che deve essere in linea con l’oggetto. Per metterlo nell’inventario dovete cliccare manualmente in uno dei quattro posti liberi.

Con voi avete il libro della Conoscenza che vi informa della situazione in cui siete, vi da degli indizi e degli aiuti per risolvere eventuali enigmi ed è importante anche perché serve per interagire con alcuni oggetti che devono essere letti o per avere informazioni.

Nella piccola finestra in basso a destra c’è l’indicazione di dove siete in quel momento e cliccandoci avete altre informazioni.

La parte arcade è quella dei combattimenti e la gestione della vostra vita dato che ne avete solo una come nella realtà e la vostra energia è rappresenta dai fiori e dalla pianta della vite. Quando non ne avete più

svenite e ripartite da un tempio o una reggia piena di pericoli.

Grafica molto colorata e curata nella rappresentazione generale dei vari ambienti con dovizia di particolari tanto che sembra in generale molto più curata che in altri giochi dello stesso tipo.

Effetti sonori durante i combattimenti, le vostre grida mentre date pugni e calci e musica quasi sempre presente anche se molto ripetitiva.

Bella la grafica dello sfondo sugli esterni perché gli interni un po’ meno bene.

A parte l’estetica è il resto che non è chiaro. Un mix di raccolta oggetti e combattimenti in continuazione. Non ho ben capito lo scopo perché la via dell’illuminazione sarebbe combattere contro animali, goblin e uomini e donne?

Ho visto tantissime schermate, ho letto di indizi, ma enigmi? Ogni volta venivo attaccato da chiunque incontrassi sul percorso.

1986, FIREBIRD

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA’	5
LONGEVITA’	5
GAIOALE	6,5



Un altro problema è che alcuni nemici sparano contro di voi dei proiettili che sono difficili da gestire perché anche sparando a raffica non sempre riuscite a distruggerli o evitarli con un salto.

Tecnicamente è ottimo, bella grafica sia in CGA che in EGA e in quest'ultima i colori sono applicati in maniera egregia e poi anche con un ottimo dettaglio generale. Audio via PC speaker disattivabile, tuttavia, di buona qualità.

Il gioco è ben conosciuto e famoso, tuttavia, forse richiede troppo tempo per riuscire a capirlo. Questa cosa dei nemici che appaiono magicamente sullo schermo senza che voi ve li aspettate e il fatto che dovete fermarvi e sparare contro di loro (altrimenti è morte certa) può scoraggiare dopo pochi minuti. Aggiungeteci che se perdetevi ricominciate tutto da capo e che avete pure un limite di tempo per finire il livello.

Inizialmente lo credevo anche io, ma è un errore comune credere che il PC Booter fosse un reale hardware. In realtà è un sistema di avvio giochi DOS da dischetto al riavvio del computer come se fosse una Console o un Amiga.

A differenza di un Amiga, non ha una rom per l'avvio dei giochi e quindi dopo aver messo il dischetto bisogna riavviare il PC e a questo punto giocate da disco con il solito problema di cambiarli quando è necessario.

Tornando al gioco è uno di piattaforme con diverse abilità che vengono potenziate raccogliendo vari bonus come, ad esempio, gli stivali per fare grandi salti e in più sarete in grado di creare degli oggetti tra cui ali per volare e una maschera subacquea per immergervi in acqua.

Oltre a questo ci sono altri oggetti da trovare per superare determinati



con i giochi della sua epoca così difficili da diventare frustranti.

La storia cambia da Computer a Console. In questo caso voi siete il circen-



se Russo Jinborov Karnovski alla ricerca dei pezzi di una mappa del tesoro per farvi diventare ricco. Il Tesoro di Babilonia è protetto dal cattivo drago Ryu.

La giocabilità è al limite della frustrazione per il fatto che i nemici appaiono improvvisamente e dovete fermarvi e aspettarli. Anche questo è difficile perché il movimento è continuo e dovete premere un tasto/pulsante per fermarvi. Se rimanete fermi troppo a lungo arrivano nemici alle vostre spalle.

Se perdetevi una vita ricominciate tutto da capo. Vite extra se raccogliete 50 lettere "K".

Il gioco è bello, Karnov si controlla abbastanza bene (con la tastiera un po' meno) e con il tempo può diventare interessante.

Il giocatore occasionale lo troverà molto difficile e frustrante per alcune cose che riguardano la gestione del protagonista e nemici che vi mettono fiato sul collo senza sosta.



1987, DATA EAST

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6,5

ostacoli e come armi avete come predefinito l'alito infuocato (sparate palle di fuoco dalla bocca) e tra i bonus c'è ne è uno che potenzia questa vostra caratteristica.

E' un titolo di metà anni 80 e quindi nemici appaiono, letteralmente dal nulla, sullo schermo, lasciandovi comunque il tempo di vederli ed in linea

GIOCCHI

R E C E N T I



Amaroute 128

Buona annata per nuovi giochi per l'hardware a 8-Bit e questo è uno nativo per il Commodore 128 che non ha bisogno della modalità 64 per poterlo giocare.

Non è un gioco originale, ma un remake/remaster della versione del 1987 per renderlo più appetibile rispetto al passato e in questo caso sfruttare le caratteristiche del C128.

Dovete liberare la città di Amaroute divisa in vari settori che dovete scegliere e poi liberarli da vari insetti che si comportano come nella realtà.

Lo scopo è quello di cercare tra le 2500 schermate che compongono il gioco, denaro per comprare armi e potenziare quelle esistenti.

Personalmente non mi piaceva quello originale e non mi piace questa nuova edizione per il fatto di essere perennemente sotto attacco e che sparate delle bombe in cui voi dovete essere ad una certa distanza per distruggere i nemici. Il fatto è che loro vi sono incollati addosso e quindi non li colpirete tutti e nemmeno tanto facilmente.

Quando sullo schermo ci sono troppe cose rallenta tutto fino a diventare un po' ingestibile.

Buona cosa che è stato inserito un trainer interno.



2022, ELYSIUM

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	4
GLOBALE	6,2

COMMODORE 64



SNK VS. CAPCOM

Dopo la deludente versione di *Street Fighter II* per il Commodore 64, questo titolo porta 12 personaggi da picchiaduro Capcom e SNK in maniera più che dignitosa con una grafica stile "Super Deformed" con ottime animazioni dei vari personaggi, fondali animati e soprattutto ci sono tutte le mosse

dei personaggi anche usando un solo pulsante di fuoco.

Io ho usato Ryu e sono rimasto sbalordito perché potete lanciare il suo adoken e c'è pure lo special che si fa allo stesso modo e l'effetto è fantastico!!

Giocabilità ineccepibile. Unico difetto che gli si può attribuire è la mancanza delle colonne sonore durante i combattimenti (dovrebbe essere ancora in WIP, perché non funzionano nemmeno le "opzioni").

1P 0000900 HISCORE
RVU KO 73 TERRY BOGARD



SUPER

SUPER

Gold

WOW

2022

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



TETRIS

E' un tipo gioco che non ho quasi mai trattato perché c'è ben poco da dire.

Non c'è una trama o una storia, ma semplicemente un puzzle game il cui scopo è quello farvi completare delle linee orizzontali incastrando dei pezzi che cadono dal soffitto.

Era un gioco Arcade in cui passate di livello dopo aver completa-

to un certo numero di linee e poi i pezzi aumentavano di velocità lasciandovi poco tempo per trovare l'incastro giusto.

Tetris di Mirrorsoft è stata la prima versione ad essere commerciale.

Buona la grafica colorata sia nei pezzi sia nello sfondo. Quest'ultimo tende però a confondere la posizione dei pezzi.

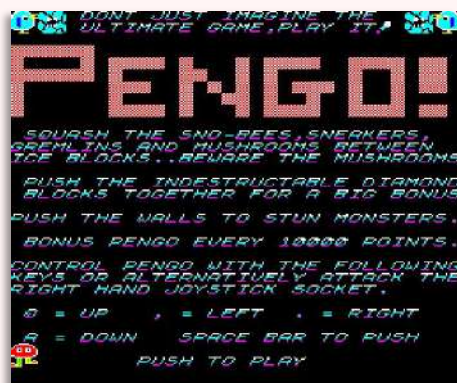
Audio non presente nella versione 48k, ma non conta nulla in questo tipo di giochi e quindi non ne terrò conto.

Tastiera non proprio ideale come posizione dei tasti...



1988, MIRRORSOFT

GRAFICA	9
SONORO	
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



Pengo

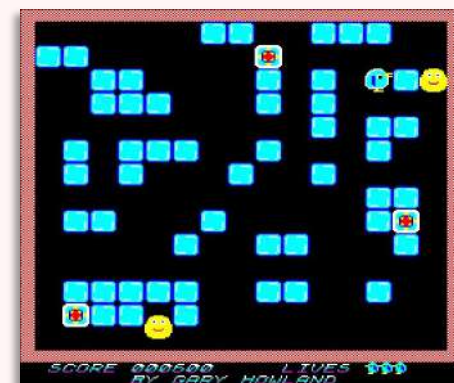
Era un gioco Arcade che ha avuto un successo mondiale fin dalla sua prima apparizione soprattutto per la sua semplicità di gioco: spingere dei blocchi di ghiaccio contro dei nemici e liberare lo schermo dalla loro presenza.

E' stato convertito ufficialmente e non per vari Home Computer e

Console.

Questa versione per il Camputers Lynx è fatta molto bene con una bella grafica colorata e anche la musica originale ben riprodotta.

Purtroppo si gioca solo con la tastiera e seppure messa bene non è la stessa cosa di un joystick, molto più adatto a questo tipo di giochi. La difficoltà ben calibrata, ma attenzione a non sottovalutare l'ipotetica stupidità dei mostri.



1990, ANCO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



HANG-ON

Questo gioco lo avevo recensito qualche numero fa per il PC-88 e che mi ha deluso parecchio per una giocabilità messa in difficoltà dalle tre marce che impediscono la ripartenza veloce dopo un incidente.

Devo dire che in questa versione per MSX le tre marce hanno più senso forse perché funzionano un po' meglio e rispetto all'altra versione ha lo scrolling molto fluido e la giocabilità è decisamente migliore.

La parte grafica è un po' brutta perché molto semplice (fin troppo) tanto che sarà difficile riconoscere il gioco originale. I colori sono pochi, ma non rovinano troppo l'estetica.

Quello che sicuramente piace è la sensazione di reale velocità e fluidità che sono requisiti fondamentali per un gioco di guida.



1986, PONY CANYON

GRAFICA	7
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



TETRIS

Già che c'ero ho provato anche questo gioco per Apple II che è sicuramente molto carino come grafica generale e poi volevo un po' vedere quanto è valido usando un joystick rispetto alla tastiera.

Non fraintendetemi, il Tetris giocato su un PC è fantastico perché la tastiera è messa bene e le funzioni sono associate in maniera tale che non sen-

tite la mancanza di un joystick. Con altri sistemi la tastiera non sempre è la scelta migliore.

Questa per Apple II dalla grafica e anche dalla "R" rovesciata (tipica del gioco originale) sembra il sequel ufficiale.

I pezzi non sono standard, ma hanno nuove forme, mai viste prime, e aumenta di conseguenza la difficoltà in maniera elevata fin dai primi livelli.

Il difetto maggiore che ha è la caduta veloce. Tirando in basso la leva del joystick i pezzi quasi si materializzano in fondo allo schermo e questo può portare ad errori perché nell'originale e in altre versioni, voi potete comunque dare un'ultima rotazione o spostare il pezzo mentre avete già premuto per l'incastro finale.

APPLE II



1986, TYNESOFT

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Sviluppato e distribuito dalla Ocean per portare nelle case dei videogiocatori il film uscito al cinema. Conversione non facile perché bisognava lavorare sulle scene di azione più importanti che hanno un filo logico con un inizio e una fine. In questo gioco sono state riprodotte

La prima scena è un gioco di piattaforma condito da azioni in stile picchiaduro perché dovete eliminare i vari malviventi colpendoli con il batarang, spostarvi tra le varie piattaforme della fabbrica ed evitare acidi e i colpi dei nemici.

La seconda scena è una corsa a tempo a bordo della Bat-Mobile dove bisogna raggiungere la fine evitando lo scontro contro le altre vetture, cercando a tutti i costi di evitare i posti di blocco della polizia girando agli incroci quando il computer lo indica. Di solito ce ne sono due o tre prima di arrivare al posto di blocco, quindi saltandone uno si può ancora farcela. Se fallite ricominciate tutto da capo. La terza scena si svolge nella Bat-Caverna dove bisogna cercare di trovare i componenti di un gas mortale che ha

rilasciato Joker.

La quarta scena è identica come struttura e ambientazione alla seconda, ma invece che guidare la Bat-Mobile guidate il Bat-Wing. Invece di evitare le altre vetture bisogna impedire che i palloni con il gas velenoso possa giungere in città.

Bisogna in pratica tagliare i cavi che sorreggono i palloni grazie alle ali del vostro aereo, facendo bene attenzione a non farli esplodere e quindi far usci-



re il gas letale. Allo stesso tempo bisogna anche non colpire la base di questi palloni dato che è esplosiva.

Sbattere contro i palazzi e colpire la base dei palloni provoca danni e se il mezzo esplode avete terminato la vostra avventura.

L'ultima scena vede Batman di nuovo affrontare Joker tra varie piattaforme della cattedrale e qui l'azione e la struttura del livello è praticamente identica alla prima scena.

La versione per PC DOS permette di scegliere la modalità grafica in base alla scheda presente nel PC e vanta una buona scelta: CGA, EGA, VGA e Tandy.

La versione migliore è quella VGA che alla vista offre un dettaglio molto pregevole sia per quanto riguarda i fondali sia per i personaggi e molto bello il disegno della faccia di Batman che rappresenta la "barra" di energia.

Non supporta nessuna colonna sonora (davvero un peccato), tuttavia, ci sono gli effetti sonori.

le cinque scene, che secondo Ocean, sono le più rappresentative del film: Il primo livello, nei panni di Batman avete un primo confronto con Jack Napier che poi porterà alla nascita di Joker.

La seconda scena è una corsa a bordo della Bat-Mobile per le vie della città.

La terza scena è un puzzle.

Nella quarta scena dovete distruggere dei palloni di gas velenoso.

Nella scena finale c'è il confronto definitivo contro Joker.

Tutti i livelli sono stati fatti abbastanza bene e le scene riproducono fedelmente quelle più rappresentative del film.



La giocabilità è buona anche con la tastiera perché i tasti sono messi abbastanza bene.

La difficoltà non è molto elevata (per fortuna) e permette di superare i vari livelli senza troppa difficoltà, tuttavia se perdete una vita al terzo livello ricominciate dal primo. Questa cosa è abbastanza frustrante.

Non ci sono password o salvataggi, quindi quando decidete di giocare, lo dovete terminare con una sola partita.

La versione Amiga, provata a fondo in tutti i cinque livelli è davvero stratosferica per quanto riguarda il dettaglio grafico e la qualità audio. Graficamente è molto dettagliato, i colori sono messi su schermo in maniera perfetta, la grafica è veloce, senza mai impuntamenti o rallentamenti in qualunque livello. Le scene di corsa con la Bat-Mobile e il Bat-Wing sono davvero spettacolari non solo come



La quarta scena è un puzzle e va risolto in breve tempo.

Il livello finale è praticamente una fotocopia del primo livello, ma con l'ambientazione della Cattedrale con la stessa alta difficoltà.

Su PC e Amiga una conversione abbastanza ben riuscita a parte qualche idea che poteva essere sfruttata meglio.

Con la versione Amiga hanno un po' esagerato con la difficoltà.



velocità, ma come dettaglio e animazioni.

Il livello della corsa in Bat-Mobile ricorda molto, soprattutto nella giocabilità, American Lamborghini e anche Lotus, ma in Batman the Movie c'è in un dettaglio generale sbalorditivo.

La versione Amiga rispetto a quella PC ha una difficoltà frustrante perché nel primo livello i nemici sono molto più assatanati; la sequenza di guida con la Bat-Mobile è un po' esasperante per la velocità della vostra auto e forse c'è un po' troppo traffico per essere di notte. La sequenza di volo con il Bat-Wing è più tranquilla perché non ci sono nemici e dovete solo disabilitare dei palloni facendo attenzione a non farli esplodere.

Un buon gioco che, almeno nella versione VGA, vanta una buona grafica, un buon dettaglio e belle animazioni. Niente audio durante il gioco, ma solo effetti che comunque sono molto pochi. Difficoltà abbastanza bassa. Gioco discreto.



Bronze

1989, OCEAN

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

Grafica e animazioni di alto livello e queste sono sempre fluide senza mai rallentare. Giocabilità decisamente buona malgrado alcuni livelli siano veramente difficili, ma con un po' di pazienza riuscirete a farcela. Qualità audio davvero ottima con musica ed effetti durante il gioco in contemporanea. Per giocarci è sufficiente un Amiga con 512k di memoria.



Silver

1989, OCEAN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2



Conosciuto anche come **Rastan Saga** in Giappone è ispirato al personaggio di Conan il Barbaro di Rober E. Howard non solo fisicamente, ma anche la storia del gioco.

Non c'è una trama complessa o molto articolata, anzi in realtà non si sa bene quale sia la sua vera storia dato che questa sembra regionale. In pratica nella versione Arcade Occidentale quando inserivate il gettone nel cabi-



nato si vedeva un vecchio Conan e lasciando presupporre che il gioco raccontasse le sue avventure di quando era giovane. Nella versione Giapponese vi è una breve introduzione dove Conan deve portare la testa di un drago alla principessa di Ceim che lo ricompenserà di tutti i tesori dell'impero.

La trama tuttavia non è mai stato un problema perché è un arcade a piattaforme nel quale dovete affrontare tutti i nemici in tre fasi: all'esterno di un castello, poi al suo interno e infine uccidere il boss di fine livello e stessa

procedura per tutti i sei livelli.

Avete solo tre vite e una barra di energia che decresce quando venite colpiti dagli avversari e potete recuperarla grazie a pozioni rigenerative che sono lasciate da alcuni nemici uccisi.

Il gioco ha avuto dei seguiti anche se probabilmente non tutti hanno avuto modo di giocarci o vederli in azione.

Uno di questi è *Rastan Saga II*, ma in Europa è conosciuto come *Nastar* e in Nord America come *Nastar Warrior*.

Il terzo gioco è *Warrior Blade Rastan Saga Episode III*.

La versione originale ha una bellissima grafica molto dettagliata, una fluidità davvero eccellente, dei fondali strepitosi dove alcuni di questi ricordano il primo film de "Il Signore degli Anelli".

Musica ed effetti sonori di altissimo livello con una melodia coinvolgente e dinamica.

E' un gioco che tecnicamente non era mostruosamente impossibile da portare nelle case degli utenti, però qualche grattacapo lo ha comunque dato.

La **versione Commodore 64** sembra realizzata al risparmio (il 3x1 del supermercato) perché esteticamente orribile e ha avuto tantissimi



tagli.

Hanno risparmiato sull'uso dei colori rendendo i personaggi quasi monocromatici, brutti da guardare e fanno quasi sorridere. Ci sono pochi frame di animazione e quella della disintegrazione del nemico sembra realizzata con il SEUCK.

Le animazioni sono lente soprattutto quando si fanno salti da piattaforme molto alte o si cerca di fare dei fendenti. Il bello è che tutto è di una fluidità pazzesca, ma molto lento. Lento anche l'aggiornamento dello schermo che si ferma un attimo quando si passa da un piano all'altro.

Il bellissimo fondale dell'Arcade è stato sostituito da un disegno che sicuramente non ve lo ricorda, ma ci può stare e non è neanche fatto tanto male. Molto bello invece il castello che è riprodotto decisamente in maniera fedele anche se il fondale esterno è completamente nero.

In pratica su Commodore 64 si gioca solo di notte.

La difficoltà è facilissimo e difficilissimo al tempo stesso. I nemici sia all'esterno che nelle fortezze li uccidete con un colpo solo. Dato che questa versione ha una gestione delle collisioni non proprio ben fatta ne avete la prova quanto tentate di fare le combo della versione originale mostrando quasi una IA strepitosa (i nemici si fermano per evitare di essere colpiti).

Un'ulteriore difficoltà sono le funi penzolanti che praticamente sono inutilizzabili perché la prima la prendete bene, ma non riuscite più a saltare in quelle successive e perderete tutte le vite.

Come in molti giochi per Commodore 64 c'è la classica buccia di banana sull'ultimo pixel: quando dovete fare un salto per evitare una buca o saltare le cascate, i salti devono obbligatoriamente essere fatti all'ultimo pixel perché altrimenti anche se il salto è ben riuscito morite senza una reale

motivazione.

Anche usando i trucchi non lo finirete perché la gestione dei salti non viene modificata e quindi perderete centinaia di vite sempre e solo nello stesso punto. L'audio è molto buono e devo dire che la musica di Rastan su C64 mi è sempre piaciuta molto. Ci sono tutti i motivi dell'originale e ben riprodotti. C'è anche una sorta di dinamismo quando la musica accelera e alla fine di questa venite attaccati da uno stormo di pipistrelli (in realtà su Commodore 64 sono solo tre).

La **versione Amstrad CPC** è un'altra conversione da dimenticare completamente. Se la versione per C64 non è tanto bella, questa è addirittura orrenda.



Dal punto di vista grafico è fatto meglio del Commodore 64 perché ci sono più colori e sono molto più vivaci tanto che esteticamente è molto fedele all'originale.

La giocabilità è zero perché è lento, scattoso, meno frame di animazione rispetto alla versione C64 e nessuna animazione quando salite sulle funi.

Non c'è nessun fondale, completamente vuoto, ma solo un azzurro stancante e peccato perché la grafica è ben colorata che mette in risalto gli ottimi dettagli dei personaggi.

La difficoltà è impostata su "impossibile" perché i nemici sembrano avere l'opzione di "rinascita" dato che appaiono sullo schermo non appena qualcuno viene eliminato e in certi casi rinascono così a ripetizione impedendo letteralmente di proseguire.

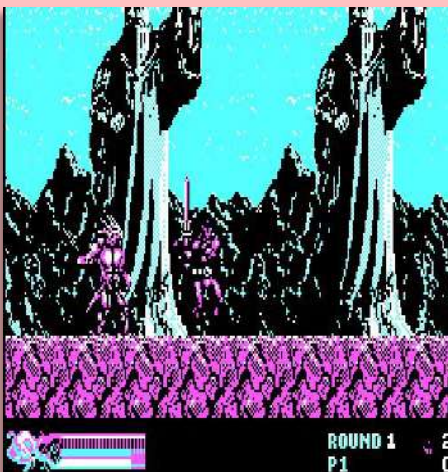
Per quanto riguarda l'audio ci sono solo effetti sonori durante il gioco e la musica durante la schermata del titolo assomiglia al PC Speaker.

Un Amstrad CPC irrimediabile.

L'unica nota molto positiva sono le esplosioni degli avversari davvero belle e forse anche leggermente meglio dell'Arcade. Per il resto provatelo se siete dei masochisti.

La **versione PC in CGA** è una versione molto fedele all'Arcade. Tutti i dettagli anche quelli più infinitesimali sono stati convertiti alla perfezione. Le animazioni ci sono tutte, sono fluidissime e il dettaglio dei personaggi è identico al pixel alla versione originale. Davvero grandioso. Le esplosioni dei nemici sono anche queste identiche.

I bellissimi fondali sono stati riprodotti in ogni dettaglio e, a parte i colo-



ri, è proprio l'Arcade (almeno da questo punto di vista).

La difficoltà è un po' elevata a causa del sistema di controllo che prevede solo la tastiera e i comandi per muoversi sfruttano queste combinazioni alto+destra, alto+sinistra, basso+destra, basso+sinistra che non potete fare con i tasti cursore e questo sistema vi incasina parecchio.

Una volta che vi abituate avete su PC il gioco originale.

Come audio supporta solo il cicalino che comunque suona molto bene la melodia.

La **versione ZX Spectrum** è davvero ben fatta per quanto riguarda la grafica e l'animazione che è decisamente migliore della versione Commodore e Amstrad. Rimane un po' lenta, ma giocabile.

Come da tradizione molti giochi Spectrum sono monocromatici e in Rastan è un grosso problema che rovina quasi totalmente la giocabilità dato che alcuni mostri si confondono con il fondale e ve ne accorgete quando è troppo tardi. Stessa cosa per alcuni proiettili che sono quasi invisibili e di conseguenza anche questi fate fatica a notarli.



Sul fondale c'è da dire che anche se non particolarmente complesso è molto più bello della versione Commodore 64.

Per quanto riguarda l'audio, con lo Spectrum 48k avete una discreta musica nella schermata dei titoli e durante il gioco il silenzio assoluto!

Con la versione 128k invece la qualità audio è decisamente migliore e avete musica ed effetti contemporaneamente. Purtroppo tutto il resto rimane uguale alla versione 48k.

La **versione SMS (che non sono i messaggi del cellulare eh)** è discretamente fatta bene anche se strutturata diversamente da come è stato convertito su computer.

Su questi ultimi si è cercato a tutti i costi di portare esattamente il gioco originale in casa, cercando di preservare il disegno dei livelli, la struttura, lo stesso scenario e anche il modo di affrontare i nemici.

Nella versione Master System le cose sono diverse perché le scene che compongono i livelli sono più corte e sono



anche disegnate in modo diverso anche se più o meno sono simili all'originale.

Versioni a 8/16-Bit

Graficamente questa versione è ben dettagliata anche con personaggi di dimensioni leggermente più piccoli rispetto alle altre conversioni, i colori ci sono e anche i fondali sono realizzati in maniera pregevole.

La difficoltà è molto diversa dalla versione su computer. Qui si può anche cadere in acqua e non si muore all'istante, ma si perde energia, se si cade tra le fiamme non si brucia, ma anche qui si perde dell'energia.

In realtà è presto spiegato questa cosa dato che invece delle tre vite a disposizione, nella versione SMS c'è una sola vita e quindi la barra di energia dura un po' di più e i danni sono più contenuti.

Di certo questa novità aiuta ad andare avanti e aumenta anche indirettamente la giocabilità e la longevità.

La musica è discreta, ben suonata con musica ed effetti sonori durante il gioco.

La versione CPC è Lenta e scattosa come mai si era visto, frame di animazione anche meno della versione C64.

Fondali e audio inesistenti, giocabilità impossibile per via della rinascita dei nemici talmente veloce e repentina che vi impedisce letteralmente di muoverti in varie parti del gioco. Da dimenticare!

A parte la grafica CGA, la versione PC è identica in tutto e per tutto alla versione originale sia come fondale che come animazioni. Giocabilità agli stessi livelli anche se il sistema di controllo un po' più ostico richiederà più tempo per prenderci la mano. L'audio tipico dei giochi di tale periodo è il PC-Speaker che fa bene il suo dovere

1988, IMAGINE

GRAFICA	6
SONORO	0
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GLOBALE	1,5

Gold

1990, TAITO

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

La versione C64 è un brutto gioco per quanto riguarda la grafica approssimativa dei personaggi che sembrano volare perché quando camminano non sono aderenti al terreno, pochi colori e fondali essenzialmente notturni. Difficile per una pessima gestione delle collisioni e peccato perché la fluidità c'è e la qualità musicale è molto buona.

La versione Spectrum è un'ottima conversione che a parte la grafica monocromatica ha un dettaglio molto ricco di particolari, un fondale disegnato molto bene e presente dove necessario. Difficoltà frustrante per colpa della grafica che rende nemici e proiettili invisibili fino all'ultimo momento.

La versione Master System è una buona conversione nella grafica, animazione e giocabilità. E' un po' diversa dalla versione originale, ma non per questo meno interessante. La difficoltà meglio calibrata gli dà una migliore longevità anche se forse chi cerca il Rastan della sala giochi qui non lo troverà.

1988, TAITO

GRAFICA	5
SONORO	8
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5

1988, IMAGINE

GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	3
GLOBALE	4,2

Silver

1989, SEGA

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



È il seguito di *Barbarian* (Death Sword) e lo scopo è quello di sconfiggere Drax una volta per tutte. Questa volta potete scegliere se impersonare un Guerriero o una Principessa.

Nel prequel dovevano sfidare avversari via via più forti all'interno di varie arene e alla fine sconfiggere Drax. Ora invece è un arcade dove bisogna trovare la strada giusta per raggiungere il vostro nemico e nel frattempo difendervi da orde di nemici di vario tipo e forza.

Il gioco è stato provato in versione Amstrad GX4000, praticamente un Amstrad CPC che fa girare solo delle cartucce. Il tentativo di Amstrad di lanciarsi nel mercato delle console.

Purtroppo la versione su cartuccia non la sfrutta minimamente e quindi non c'è molta differenza con la versione su disco o cassetta. Quello che cambia invece sono i caricamenti istantanei.



Si tratta di un gioco di corse che assomiglia molto al *Wec Le Mans*, ma finalmente si vedono le caratteristiche del GX4000 ed è lo stesso titolo che era incluso nella confezione della Console.

Il gioco è davvero notevole perché non solo è molto colorato, ma ci sono anche belle animazioni come, ad esempio, le bandiere ben dettagliate e sventolanti molto fluidamente.

Durante la gara quando si fa una derapata si vede il fumo, quando ci si scontra con un'altra vettura si vedono le scintille e davvero si rimane sbalorditi in che modo questa console è stata finalmente sfruttata.

Il GX4000 ha una palette di 4096 colori come l'Amiga che permette di avere su schermo fino a 32 colori e quando sono applicati bene si vede la differenza.

La giocabilità è buona anche se sembra un po' lento nel rispondere ai comandi.

Davvero un bel gioco da rispolverare soprattutto per chi ha un GX4000 sotto mano o per chi si diletta ad emularlo.



1990, OCEAN

GRAFICA	7
SONORO	0
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
Globale	4,5



Bronze

1990, OCEAN

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
Globale	7,2



Non poteva mancare in questo numero almeno un gioco dedicato al mondo del calcio.

In particolare si tratta di **Super Soccer**, gioco del 1985 che gira su Epoch SCV, una console che malgrado il nome, non usava le cassette magnetiche, ma delle cartucce come l'Atari 2600.

E' un semplice gioco di calcio dove potete giocare al massimo con 2 giocatori con 2 livelli di difficoltà.

Un giocatore usa la squadra blu e l'altro la squadra rossa e lo scopo è di vincere la partita.

Non ci sono campionati, coppe o altro, ma solo una partita a due che, comunque, è divertente perché non è facile e in campo c'è pure l'arbitro che però si mostra solo quando ci sono degli interventi falliosi.

La giocabilità è buona perché il calcio piace a tutti e alle volte si riesce a divertirsi anche quando ci sono delle magagne come in questo caso dato che l'azione non è fluida e i giocatori si muovono a scatti

Semplice, ma divertente. Da provare.



Si tratta del gioco derivato dalla terza stagione della serie TV animata e dal terzo film di Lupin che è stato disegnato in maniera pregevole.

Lo scopo è quello di fuggire da Zenigata che vi vuole arrestare, superando una serie di ostacoli, recuperando eventuali tesori, per raggiungere la vostra vettura Mercedes-Benz SSK e terminare il livello.

La versione per Epoch Super Vision Cassette è davvero notevole fin dalla schermata introduttiva dove parte la melodia di Lupin della serie TV originale ed facilmente riconoscibile anche se la qualità del chip audio è quello che è. Fa scendere una lacrimuccia di nostalgia.

La grafica in gioco poi è davvero bella, nitida, vivamente colorata e Lupin è così ben disegnato che lo si riconosce subito dove viene messo in risalto ogni sua caratteristica. Davvero incredibile!!

Giocabilità superlativa



Bronze

1990, OCEAN

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
Globale	7,2

Gold

1984, EPOCH

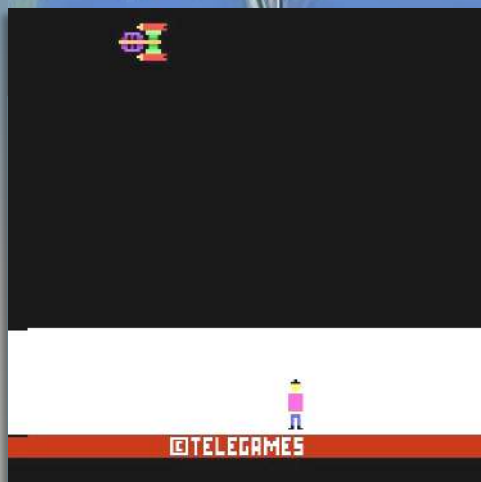
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, NES, SNES, Game Boy, Game Boy Advance, PSP, PS2, PS3, Wii, and Switch, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, red, stylized font with a black outline, and the consoles are arranged in a circular pattern around it. The consoles are shown in various colors, including black, white, and red. The background is white.



Ad ostacolarvi c'è un palla di neve che rotola di tanto in tanto e dovete saltarla tenendo conto che lo dovete fare mentre correte perché da fermi non avete abbastanza spinta per evitarla.

Non avete vite ed è infinito. Dopo un po' stanca. I pezzi cadono talmente in fretta che sarà difficile evitare la creazione di questo scudo ghiacciato.



Uno sparattutto simile a *Space Invaders* in cui una navicella spaziale aliena sta paracadutando sul suolo ghiacciato del Polo Nord dei cubi di ghiaccio nel tentativo di creare un muro difensivo per avanzare e conquistare la Terra.

Quando siete stati inviati in questo posto pensavate che la Guerra Fredda fosse solo una propaganda. Ora vi rendete conto di quello che significava realmente. Armati di pistola laser dovete distruggere tutti questi blocchi per impedire la formazione di un muro di ghiaccio.

Trama interessante per un gioco che in realtà non lo è. Infinito e noioso.



1989, TELEGAMES

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	4
GLOBALE	5



Un titolo che non ha bisogno di tante spiegazioni per questa avventura arcade in cui interpretate un agente segreto che deve impedire ad uno scienziato pazzo di distruggere il mondo.

La stanza di questo scienziato è protetta da una porta che richiede una password che dovete trovare cercando dei pezzi di mappe che vanno assemblate tipo un puzzle e quando riuscite a farlo potete finalmente fermare Atomber.

Il luogo dove vi trovate è la sua fortezza che è protetta da robot guardiani che vi impediscono di cercare gli indizi tra i vari oggetti. Alcuni vi inseguono e altri sparano scariche elettriche mortali senza darvi nessun

INTELLIVISION



segnale che lo faranno.

Questo gioco rimane grandioso su qualunque piattaforma sia stato convertito e su Atari 7800 è davvero molto simile alla versione per Commodore 64 a parte l'audio spacca timpani.



controller.

Ho guardate una demo non giocabile, ma da quello che si vede il giudizio sarebbe lo stesso perché la qualità c'è nella fluidità dei movimenti e la gestione della palla.

Mi voglio fidare di quello che ho visto.

Non mi ricordavo fosse così difficile! I robot sparano scariche elettriche in continuazione e alcune stanze sono letteralmente impossibili...



Silver

1987, ATARI	
GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



Un gioco del Tennis con tante opzioni tra cui quelle del tipo di torneo a cui partecipare, il tipo di terreno (che è associato alla località) e poi la possibilità di fare partite doppie con un vostro amico oppure con il computer (*notate che pur trattandosi di una Console, il manuale dice "Computer"*).

La grafica è molto buona per il campo di gioco ben fatto e malgrado in generale sia molto stilizzata per i due giocatori sono completi di tutti i frame di animazione per rendere i loro movimenti molto realistici e quindi divertirsi parecchio con questo Tennis molto completo.

Purtroppo non ho potuto provarlo direttamente perché mi fa iniziare la partita con quattro giocatori e quindi altrettanti

Il controller dell'Intellivision è emulato bene, ma in questo gioco no e funziona solo per la modalità quattro giocatori o la demo non giocabile.



Gold

1986, DEXTELL	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif font. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one partially visible with the letter "P". A large, bold, red word "Novella" is superimposed over the lower half of the image, partially covering the blue key and the white keys below it. The lighting is bright, creating soft shadows between the keys.

Novella

GRANNY'S GARDEN

V3.2

Copyright ©1987 Satchel Software
Angle Park Computing Centre
Education Dept. of South Australia

Original program by Mike Matson
Amstrad version by Dean Hodgson

Produced under license from
4-Mation Educational Resources

dovete prendere alcuni oggetti che sono associati solitamente alle streghe. Se lo fate lei se ne accorge, si arrabbia e vi cattura.



I am very sorry but the Witch has sent us home.

You will have to try again later.

Press S to start again.

E'

un educativo un po' diverso dal solito ed è basato su un'avventura grafica testuale e con immagini basata principalmente sulla loro osservazione per trovare l'oggetto o la parola giusta.

C'è una storia dietro questo educativo ed che una perfida strega ha rapito i figli del Re e della Regina e a voi vi viene chiesto di aiutare il Re a salvarli. Per dimo-

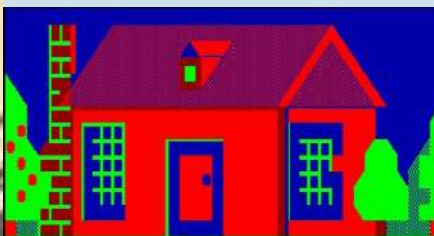
ma senza senso e impossibile da risolvere se non andando a caso provando tutte le combinazioni. Tutte le immagini che dovete osservare bene hanno oggetti e parole nascoste che sono fatte per confondervi, ma le avete davanti



Gli enigmi sono difficili perché pur avendoli davanti agli occhi non li vedete. Quando capite come funziona questo gioco diventa molto interessante e per un bambino può essere l'inizio della sua esperienza con le avventure grafiche e assurdi enigmi. Buona la grafica e buono anche il sonoro.

agli occhi.

E' un educativo perché è una storia tipica delle favole costruito



There is a secret word on the house.
What is it?

come un'avventura grafica. Un suggerimento utile è che non

strare di essere degni di ricevere il loro aiuto e i loro poteri magici, dovete risolvere un primo enig-



Silver

1989, RICKIT EDUCATIONAL MEDIA

GRAFICA	10
SONORO	6
APPRENDIMENTO	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

YonderBlade



DRACONIAN



Blaster



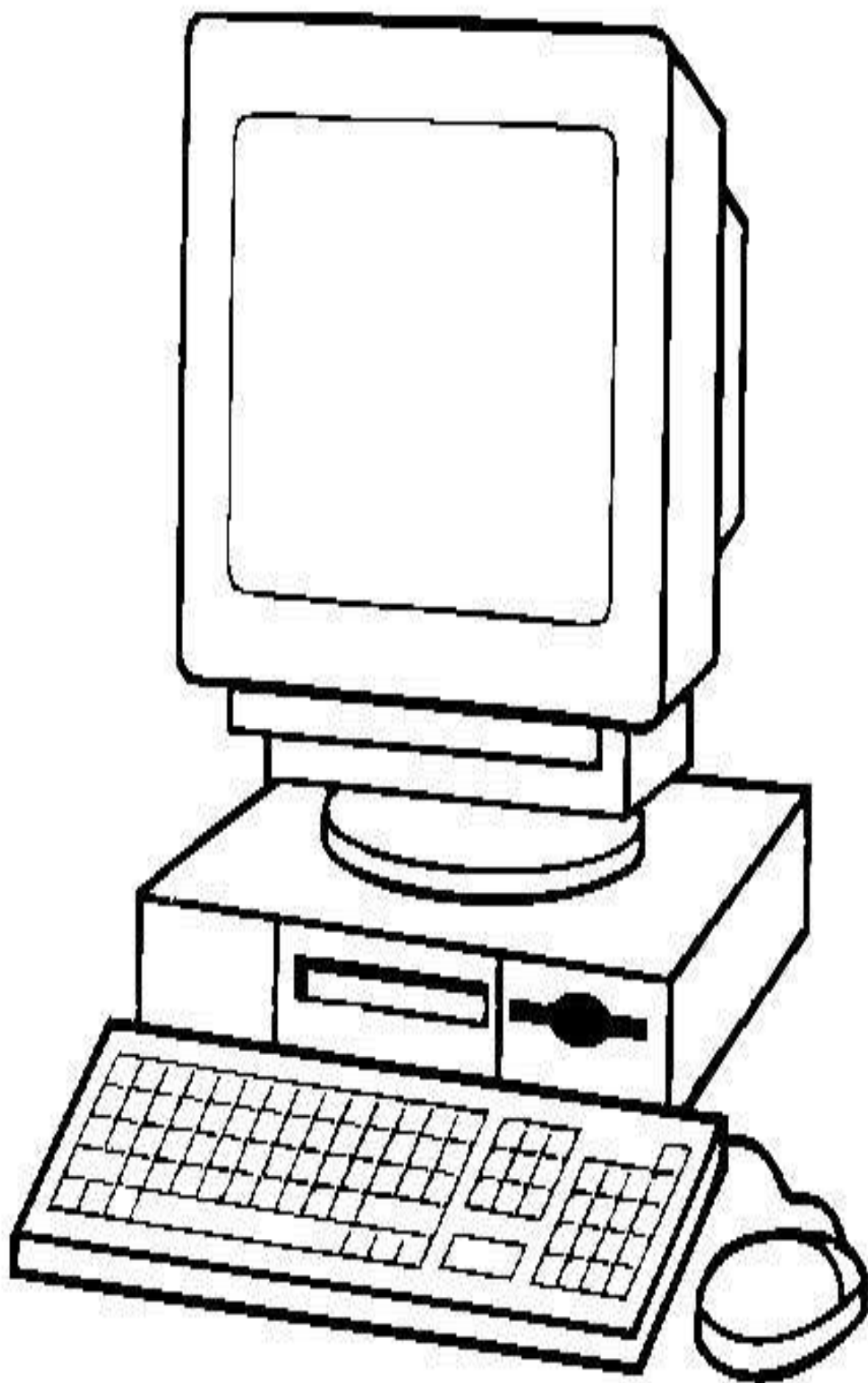
Multimedia

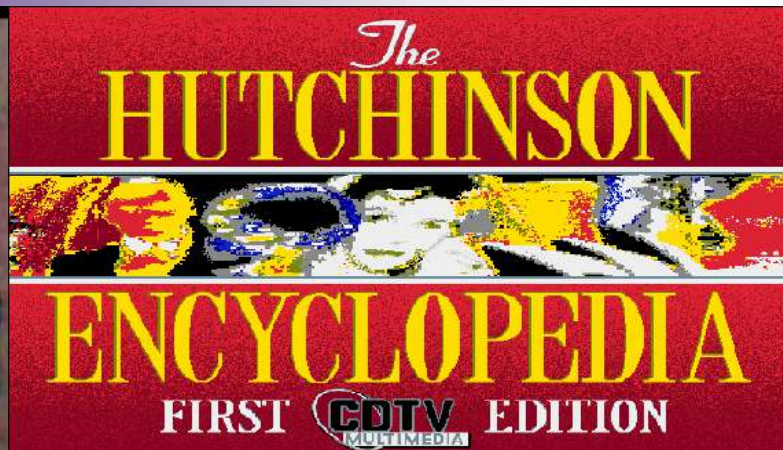
Grafica

Ufficio

Hardware







E' un programma multimediale per Amiga CDTV che grazie al supporto ottico del CD-ROM può immagazzinare una grande quantità di dati che in versione floppy non sarebbe possibile. E' un'enciclopedia completa di tutte le principali parole dalla A alla Z e quando si sceglie il termine che è presente in questo prodotto viene descritto dettagliatamente.

zione
Un'altra funzione interessante è la mappa che mostra una semplice cartina geografica del mondo da dove è possibile vedere le varie Nazioni in dettaglio, ma solo per quanto riguarda i confini politici e le principali città. Nessun'altra informazione.

L'enciclopedia può essere usata accedendo alle varie parti in modo separato, ma se quando si sceglie un termine c'è una mappa da vedere o un'immagine questa viene elencata tra le opzioni disponibili garantendo la massima interattività.

Un difetto è che non si può usare la tastiera e quindi richiede molto più tempo per cercare una parola, ma quando la trovate le informazioni sono dettagliate con eventuali immagini e mappe.

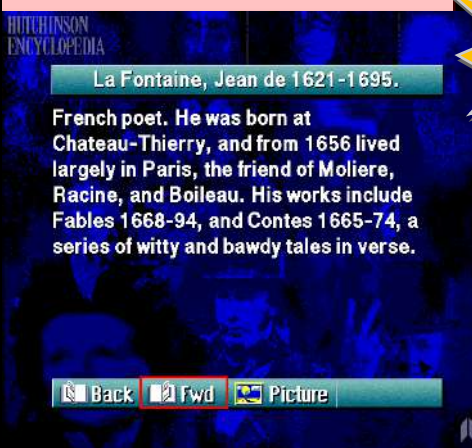
Le immagini sono di buona qualità fotografica, ma ovviamente non a livello dei prodotti multimediali AGA, RTG e VGA.



Ad esempio, se si sceglie il termine A.S.A.P. viene fuori che è un'abbreviazione per dire "as soon as possible" ossia "il più presto possibile".

Ovviamente le parole che si vuole cercare devono per forza essere nel database e ce ne sono davvero tante e le si può consultare tutte dal menu "Title Find" che come dice il nome permette di scegliere una parola, un nome o una frase.

Una caratteristica interessante è che accedendo alla icona "Picture" viene mostrata sullo schermo un'immagine casuale e premendo il pulsante del controller viene fornita la sua descri-



1991, ATTICA

GRAFICA	9
SONORO	5
MULTIMEDIA	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	7,5

Al prossimo incredibile numero

#138

Settembre 2022



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
KARNOV	COMMERCIALE	La versione Commodore 64 è molto simile a quello dello Spectrum, ma quella recensita da ZZap e Commodore User Magazine era molto più colorata. Un mistero tuttora irrisolto.
AMAROUTE	COMMERCIALE	Per la versione Spectrum, quella a 128k migliora sensibilmente il gioco aggiungendo diverse scene di intermezzo animate. Solitamente la differenza tra 128k e 48k era il sonoro.
RASTAN	COMMERCIALE	Era prevista una versione Amiga e una Atari ST, furono regolarmente pubblicizzate, ma furono cancellate per problemi tecnici, gli stessi che hanno impedito il porting di WEC le Mans su queste due piattaforme.
IMPOSSIBLE MISSION	COMMERCIALE	E letteralmente "impossibile" sull'Atari 7800 per colpa di un bug della versione NTSC. Il bug è stato corretto solo nella versione PAL.

COSA SUCCEDEVA IN AGOSTO?

DATA	EVENTI	
2 AGOSTO 1902	Mina Spiegel Rees è nata in Ohio ed è diventata una delle prime donne pioniere dei computer	
3 AGOSTO 1977	Radio Shack annuncia il suo TRS-80 Model I, il primo personal computer dell'azienda	
6 AGOSTO 1997	Microsoft acquista 150 milioni di dollari in azioni Apple	
10 AGOSTO 1911	Nasce in Inghilterra Jan Rajchman, che ha dato molti importanti contributi all'hardware informatico	
12 AGOSTO 1982	IBM introduce il suo Personal Computer (PC) noto anche come IBM Model 5150	
24 AGOSTO 1995	Grazie forse alla più grande campagna di lancio di prodotti della storia, le vendite di Windows 95 hanno superato tutte le previsioni	
31 AGOSTO 1994	Aldus Corp. e Adobe Systems Inc. hanno finalizzato la loro fusione	



**BENEATH A
STEEL
SKY**

